

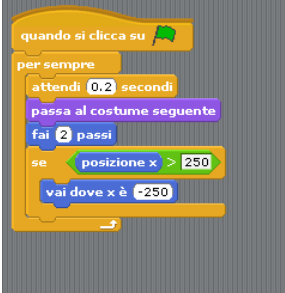

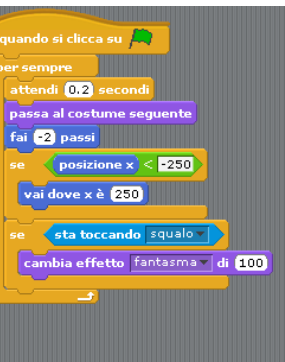
L'acquario



	<p>Il progetto è disponibile tra gli esempi</p>
--	---

In questa attività si utilizzano gli sprite realizzati ai quali viene applicato il movimento. In alternativa, è possibile non utilizzare sprite ma realizzare le animazioni con i costumi direttamente nel progetto.

	<p>Inserire lo sfondo ed alcune alghe.</p>
	<p>Inserire il codice per modificare il colore delle alghe (l'attesa non è indispensabile se il parametro del cambio colore è basso.... sono comunque parametri da sperimentare)</p>
	<p>Se sono stati realizzati gli sprite (indicazioni nel pdf precedente), sarà possibile importarli, in modo da velocizzare la costruzione dell'acquario</p>
	<p>Inserire il codice di movimento (era possibile anche inserirlo direttamente nello sprite). Il codice di movimento è simile a quello utilizzato per le nuvole nel progetto del prato.</p>

 <pre> quando si clicca su [bandierina] per sempre attendi 0.2 secondi passa al costume seguente fai 2 passi se [posizione x > 250] vai dove x è -250 </pre>	<p>Inserire alcuni pesci. Attribuire ai pesci il codice di movimento. Questo è ad esempio il codice di un pesce che muove verso destra.</p> <p>E' possibile rendere i pesci più o meno veloce intervenendo sul parametro dei passi.</p>
 <pre> quando si clicca su [bandierina] per sempre attendi 0.2 secondi passa al costume seguente fai -2 passi se [posizione x < -250] vai dove x è 250 </pre>	<p>Questo è invece il codice di un pesce che nuota verso sinistra</p>
 <pre> quando si clicca su [bandierina] per sempre attendi 0.2 secondi passa al costume seguente fai -2 passi se [posizione x < -250] vai dove x è 250 se [sta toccando squalo] cambia effetto fantasma di 100 </pre>	<p>Ai pesci può essere aggiunto anche ulteriore codice: se tocco lo squalo ... divento invisibile (utilizziamo il blocco cambia effetto che gli alunni già conoscono).</p> <p>Potrebbe essere utilizzato anche l'effetto colore (il pesce si paventa... ma non sparisce)</p>

Con le stesse modalità è possibile realizzare altri ambienti, anche inserendo disegni realizzati dagli alunni.

Salvare gli sfondi nella cartella *ScratchPortable - 01\App\Scratch\Media\Backgrounds* e i "personaggi" nella cartella *ScratchPortable - 01\App\Scratch\Media*